

## **UPAYA PENGENALAN DAN PENCEGAHAN COVID-19 PADA ANAK TK AL-HIRO' MENGGUNAKAN EDUKASI PROTOKOL KESEHATAN BERBASIS DIGITAL**

Puteri Noraisya Primandari<sup>1</sup>, Chaidir Chalaf Islam<sup>1</sup>, Siswoyo<sup>1</sup>, Putri Rahayu Ningtiyas<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya\*

email: [puterinoraisya@untag-sby.ac.id](mailto:puterinoraisya@untag-sby.ac.id)

### **Abstrak**

Pandemi Covid-19 yang menyebar diberbagai negara di dunia terutama di Indonesia. Pada awal terjadinya pandemi, usia anak-anak relatif tidak rentan terhadap penularan Covid-19. Namun, saat ini Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) mengemukakan fakta bahwa tingkat penularan virus corona pada anak-anak di Indonesia termasuk tinggi dan mengharuskan kewaspadaan bagi orang tua. Dalam rangka menghadapi tahun ajaran baru yang akan melakukan kegiatan belajar-mengajar, diperlukan adanya upaya pengenalan dan pencegahan Covid-19 kepada anak-anak yang mudah dimengerti dan dipahami dengan baik. TK Al-Hiro', Griya Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur memerlukan suatu media pembelajaran berbasis digital yang dapat mengenalkan Covid-19 dengan bahasa anak-anak. Kami mempunyai pendekatan baru untuk melakukan pengabdian masyarakat di bidang teknologi informasi untuk mendigitalisasi materi dalam protokol kesehatan menjadi lebih menarik disertai audio visual untuk anak-anak.

**Kata Kunci:** Covid-19, Digital, Anak.

### **A. Pendahuluan**

Pandemi Covid-19 yang menyebar di berbagai negara di dunia terutama di Indonesia masih mengalami peningkatan setiap harinya. Saat ini, total korban di Indonesia sudah mencapai 29.521 jiwa per 05 Juni 2020 (<https://www.worldometers.info/coronavirus/country/indonesia/: 2020>). Pada awal terjadinya pandemi, usia anak-anak relatif tidak rentan terhadap penularan Covid-19. Namun, saat ini Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) mengemukakan fakta bahwa tingkat penularan virus corona pada anak-anak di Indonesia termasuk tinggi dan mengharuskan kewaspadaan bagi orang tua. Dengan mempertimbangkan “*New Normal*” atau tatanan baru untuk beradaptasi dengan Covid-19 yang mana akan ada banyak sekolah yang dibuka, maka diperlukan suatu pendekatan yang intensif dalam rangka mengenalkan dan mencegah terjadinya penyebaran terutama pada anak-anak.

Edukasi protokol kesehatan selama ini berfokus pada pencegahan dan penularan yang bersifat konvensional. Padahal, inovasi dalam dunia pendidikan dapat di picu oleh teknologi (Munir, 2017). Saat ini, teknologi bergerak atau mobile technology mengalami perkembangan yang pesat yang bisa dimanfaatkan oleh para orang tua dan pendidik sebagai sarana pembelajaran, dimulai dari pengenalan literasi dan numerasi bagi anak usia dini (Ulfa, Saida, 2016). Pemanfaatan teknologi mobile dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya bersifat konvensional saja (Anshori, Sodik, 2016). Kami mempunyai pendekatan baru untuk melakukan pengabdian masyarakat dibidang Teknologi Informasi dengan cara mendigitalisasi edukasi protokol kesehatan disertai audio dan visual untuk anak-anak. Tentunya, setiap materi yang disajikan sesuai standar yang diluncurkan pemerintah dalam laman website (<https://covid19.go.id/>, 2020).

## **B. Masalah**

Dari uraian dan analisis penulis, penulis mengidentifikasi permasalahan yang terjadi yaitu:

1. Protokol kesehatan terlalu berfokus pada pencegahan dan penularan yang bersifat konvensional.
2. Menerapkan edukasi protocol kesehatan pada anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka kami akan berupaya memberikan pemahaman mengenai covid-19 pada anak.

## **C. Metode Pelaksanaan**

Pada tahap ini, kami melakukan berbagai analisis kebutuhan diantaranya mempelajari karakteristik siswa, mempelajari karakteristik materi, menggali ide penggunaan *software* yang tepat dan mengintegrasikan materi dengan pengembangan teknologi yang relevan dengan kemajuan mobile saat ini.

### **1. Proses Persiapan**

Pada tahap ini, kami melakukan beberapa pra-implementasi pada jenis-jenis *software* yang berkembang, merumuskan berbagai media alternatif yang dapat digunakan, serta membuat program kerja yang terstruktur dan terintegrasi.

### **2. Proses Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, *software* yang kita implementasikan telah siap untuk di *instal*, kami juga nantinya akan mengembangkan *maintenance* atas *software* yang di buat

kemudian mensimulasikan aplikasi dan memperbaiki *bug* sebelum di *launching* pada pendampingan kepada siswa-siswi TK Al-Hiro’.

### 3. Pendampingan Tim Pengabdian

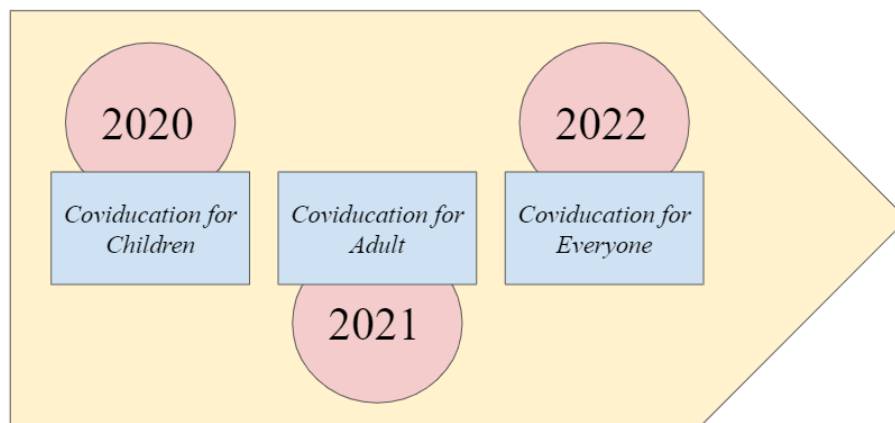
Pada tahap akhir, yaitu pendampingan akan kita mulai setelah software kita simulasikan. Nantinya kami akan melakukan pendampingan pada beberapa *stakeholder* terkait diantaranya pada guru, wali murid dan siswa-siswi TK Al-Hiro’. Proses pendampingan tim kami, dalam kondisi pandemi seperti saat ini, pastinya akan mengikuti perkembangan protokol kesehatan yang berlaku menggunakan panduan pencegahan dan pengendalian *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) sesuai dengan anjuran Pemerintah.

### 4. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Partisipasi mitra yaitu TK Al-Hiro, GRIYA KEBONAGUNG, Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur adalah beberapa diantaranya mendukung analisis kebutuhan atas aplikasi yang akan di buat, seperti mempelajari karakteristik siswa, mempelajari karakteristik materi, menggali ide penggunaan *software* yang tepat dan mengintegrasikan materi dengan pengembangan teknologi yang relevan dengan kemajuan *mobile* saat ini. Kemudian, mitra secara aktif akan dilakukan pendampingan pada para guru, wali murid dan siswa siswi TK Al-Hiro’ dalam rangka mensukseskan pembelajaran melalui media *mobile*. Nantinya, seluruh *stakeholder* di TK Al-Hiro’ akan memberikan beberapa masukan dan evaluasi yang dapat kami kembangkan untuk Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkelanjutan.

### 5. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan

Setelah diadakan pendampingan secara berkala, kami akan memberikan form feedback yang nantinya akan menjadi panduan perbaikan sistem atau perkembangan menjadi lebih efisien. Evaluasi pelaksanaan program akan dilakukan secara dua arah guna perbaikan yang berkelanjutan. Nantinya, target pengguna aplikasi tidak terbatas pada TK Al-Hiro’, untuk itu kami ingin menyebarkan media pembelajaran sehingga semua anak TK dapat menggunakannya secara gratis. Pengabdian masyarakat yang kami lakukan adalah bagian dari roadmap berkelanjutan yang kami susun dalam beberapa tahun kedepan. Pada tahun ini kami berfokus pada anak-anak, kemudian disusul untuk dewasa dan kemudian kami integrasikan agar aplikasi ini dapat digunakan untuk semua kalangan. Gambar 1. adalah gambaran *roadmap* yang kami susun



**Gambar 1.** Roadmap Edukasi Protokol Kesehatan dimasa Covid-19

## **D. Pembahasan**

### **1. Skenario alur cerita dalam Sistem**

Poin-poin edukasi penting dalam protokol kesehatan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat di TK Al-Hiro' ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan masker saat hendak bepergian
2. Mencuci tangan yang benar
3. Menjaga jarak

### **2. Karakter Pendukung**

1. Karakter anak kecil: Andi



**Gambar 2.** Andi

2. Karakter Ibu



**Gambar 3.** Ibu

### 3. Karakter Tetangga



Gambar 4. Tetangga

### 3. Gambar dan *Background* Pendukung

- Rumah di ruang TV



Gambar 5. *Background* Rumah Andi

- Lapangan yang sepi



Gambar 6. *Background* Lapangan yang Sepi

- Luar supermarket dengan tempat cuci tangan



Gambar 7. *Background Cuci Tangan di Depan Supermarket*

- Dalam supermarket dengan banyak orang menggunakan masker



Gambar 8. *Background Supermarket (Indoor)*

- Kasir supermarket dengan antrian jaga jarak



Gambar 9. *Background Jaga Jarak Saat Mengantri di Kasir Supermarket*

#### 4. Pengembangan Sistem

##### 1. Menambahkan Audio

Proses penambahan audio dilakukan sebagai pengisi suara pada sistem sebelum di buat dalam program dan animasi. Proses perekaman audio dilakukan oleh orang dewasa mengingat pentingnya kejelasan suara dan materi yang disampaikan dalam program. Nantinya, audio ini akan ditambah dengan *mengedit* audio sehingga suara orang dewasa dapat menyerupai anak-anak.

## 2. Membuat *User Interface*

Pada tahap berikutnya adalah membuat *user interface* dengan cara melakukan matching materi yang digunakan untuk menampilkan gambar sesuai dengan skenario. Beberapa animasi seperti mulut bergerak saat berbicara, tangan dan kaki bergerak saat berjalan atau animasi lainnya ditambahkan untuk memberikan kesan menarik untuk anak-anak. Program akan di buat menggunakan *unity* dan ditampilkan dalam *android*.

## 3. Memberikan penyuluhan kepada guru dan siswa TK Al-Hiro'

Melakukan pendampingan dengan berfokus pada siswa-siswi di TK Al-Hiro' Sidoarjo mulai dari instalasi aplikasi, cara menggunakan maupun pemakaian dan evaluasi. Pendampingan ini akan dilakukan dalam beberapa tahap karena berkaitan dengan *feedback* dan evaluasi dari pengguna.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan, program audio visual pada pembelajaran anak dapat berjalan menggunakan *smartphone/ tablet android*. Edukasi protokol kesehatan berbasis digital dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang berkaitan dengan pandemi covid-19 untuk TK Al-Hiro'.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Sodik. (2016). Strategi Pembelajaran di Era Digital (Tantangan Profesionalisme Guru di Era Digital). *Prosiding: Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*.
- <https://covid19.go.id/>. (2020). *Masyarakat Harus Tetap Produktif dan Aman dari COVID-19 Protokol Kesehatan Harus Terus Dijalankan*. Diakses pada tanggal 05 Juni 2020 pukul 16.52 WIB.
- <https://www.worldometers.info/coronavirus/country/indonesia/>. (2020). *Total Coronavirus Cases in Indonesia*. Diakses pada tanggal 03 November 2020 pukul 05.19 WIB.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung. Alfabeta, CV. hlm. 1.
- Ulfa, Saida. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Edcomtech Volume 1*, Nomor 1, April 2016.